

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIKDENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Herman, Nurhadi, Endang Yulianti

Program studi pendidikan Dasar FKIP Untan

Email : Herman_imam@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 41 Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian kelas V 30 orang peserta didik. Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn hal itu dapat dilihat pada aktivitas fisik dari *baseline* 40,67 % meningkat sebesar 20,66 % menjadi 61,33 % pada siklus 1 dan pada siklus 2 meningkat sebesar 45,99 % . Pada aktivitas mental mengalami peningkatan pada siklus 1 dari *baseline* 25,56 meningkat sebesar 12,22 % dan pada siklus 2 dari *baseline* 25,56 meningkat sebesar 52,22 %. Sementara pada aktivitas Emosional peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I dari *baseline* 23,33% meningkat sebesar 20,83%. pada siklus II dari *Base line* 23,33% meningkat sebesar 50%. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Kata kunci : Aktivitas belajar, Role Playing, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract: This study aims to improve the learning activities of students in civics class V SD Negeri 41 Pontianak. The method used is descriptive method. This study uses measures of classroom action research, with research subjects in class V 30 participants didik. Simpulan from this study is there improvement after using the method of role playing in teaching civics it can be seen in physical activity from baseline 40.67% increase by 20.66% to 61.33% in cycle 1 and cycle 2 increased by 45.99%. On the mental activity has increased in cycle 1 from baseline 25.56 increased by 12.22% and in cycle 2 from baseline 25.56 increased by 52.22%. While the activity Emotional learners increases, in the first cycle of 23.33% baseline increase of 20.83% .In the second cycle of 23.33% Base line increased by 50% .From the data obtained show that the use of the method of role playing Civics in learning can enhance the activity of learners.

Keyword : Learning Activitis, Role Playing, Civic Education

Upaya meningkatkan mutu dan aktivitas dalam proses pembelajaran di sekolah diperlukan seorang guru yang aktif dan kreatif. Seorang guru diharapkan mampu menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran yang tepat, sehingga dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang menarik. Metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain peran).

Menurut Mulyasa (dalam Andi Prastowo, 2013: 94) metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Pada hakikatnya peserta didik senang apabila belajar sambil melakukan aktivitas, karena dengan hal tersebut peserta didik akan merasa punya harga diri apabila diberi kesempatan untuk berbuat sesuatu pada proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas belajar menurut Menurut Sutrisno (2012:84), "Aktivitas atau kegiatan pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran". Aktivitas belajar disusun secara sistematis agar pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan produktif. Tujuannya agar semua potensi peserta didik optimal dalam belajarnya. Apabila dalam suatu proses pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik berlangsung dengan baik, maka peserta didik akan bersemangat untuk belajar, dapat merangsang kreativitas dan penguasaan pemahaman pembelajaran sehingga tercapai secara optimal.

Berdasarkan kenyataan di lapangan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SDN 41 Pontianak Utara khususnya peserta didik kelas V, diperoleh informasi bahwa tingkat pembelajarannya masih rendah. Hal itu terlihat dari masih adanya peserta didik yang melakukan aktifitas fisik, aktifitas mental dan aktifitas emosional pada pembelajaran tersebut yang kurang optimal.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan dapat menunjang aktivitas belajar peserta didik dengan sangat baik adalah hal penting dalam proses pembelajaran. Karena metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Salah satu metode baru yang dianggap cukup tepat adalah dengan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran). Dengan metode tersebut, proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Hamzah B. Uno (2011:26) *role playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui *role playing* peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Metode pembelajaran ini menuntut peserta didik dalam pembelajaran, yaitu peserta didik berbuat, berbicara, mendengar, membaca, berinteraksi sesama teman, kemudian memecahkan masalah dan merangkum konsep yang diperoleh.

Agar penerapan pembelajaran metode *role playing* dalam pembelajaran PKn efektif diadakan penyesuaian langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya dengan mengembangkan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2011:26), yaitu : (1) Guru menyiapkan materi ajar PKn yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum. (2) Peserta didik mendengarkan sebuah cerita tentang musyawarah / struktur organisasi dalam kelas. (3) Peserta didik dan guru membahas karakter tokoh yang ada di cerita tersebut dan memilih pemain. (4) Peserta didik dan guru berdiskusi untuk menata panggung. (5) Beberapa peserta didik dipilih sebagai pengamat. (6) Peserta didik memulai permainan peran di depan kelas. (7) Peserta didik bersama guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. (8) Setelah diskusi dan

evaluasi selesai, peserta didik memerankan kembali cerita tersebut.(9) Peserta didik bersama guru mendiskusikan permainan yang kedua dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.(10) Peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Aktivitas belajar yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu 1.Aktivitas Fisik, meliputi aktif mengamati/menggunakan media yang digunakan guru, memperhatikan guru pada saat diberikan instruksi, mengerjakan latihan atau tugas yang diberikan guru, dan melakukan kegiatan menggambar.2.Aktivitas Mental, meliputi peserta didik yang terampil dalam melakukan demonstrasi, memecahkan masalah, dan dapat membuat kesimpulan. 3.Aktivitas Emosional, meliputi peserta didik berani menjawab pertanyaan, antusias dalam proses pembelajaran, aktif bertanya, saling memberikan pendapat, berani tampil.

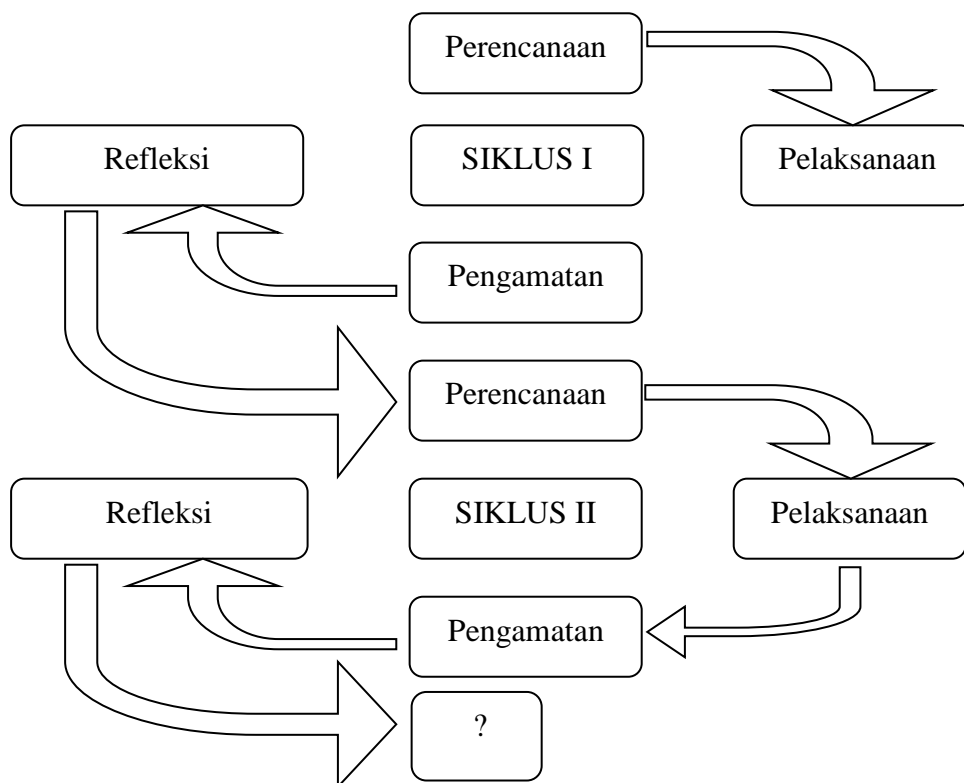
Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya.Di samping itu tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Menurut Hamzah B.Uno (2011:26) prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu :a. Pemanasan guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.,b. Memilih Pemain (Partisipan) siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.,c. Menata Panggung dalam hal ini, guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan.,d. Menyiapkan pengamat guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.,e. Permainan peran dimulai permainan peran dilaksanakan secara spontan.,f. Diskusi dan evaluasi guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.,g. Memainkan peran ulang (manggung ulang) pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.,h. Diskusi dan evaluasi kedua pada langkah ini lebih disarankan pada realitas, misalnya seseorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.,i. Berbagai pengalaman dan kesimpulankeberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor penting, yaitu guru sebagai tenaga pendidik dan siswa itu sendiri sebagai peserta didik. Indikator untuk peserta didik adalah prestasi yang mampu dicapainya dalam pembelajaran tersebut. Sedangkan untuk indikator keberhasilan dari seorang tenaga pengajar atau guru adalah prestasinya dalam memahami dan menguasai materi ajar yang disampaikan, juga bagaimana guru tersebut berkreatifitas dalam metode pengajarannya tanpa melupakan tujuan asli pembelajaran itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Nawawi (2012:67) memberikan pengertian metode deskriptif “Diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau objek peneliti (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang terjadi atau sebagaimana adanya”. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasi apa yang ada atau mengenai kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau kecenderungan yang tengah berkembang. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. , Iskandar (2009:21) juga menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru atau dosen (tenaga pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan” Penelitian ini bersifat kolaboratif, yaitu kolaborasi antara peneliti dengan guru kolaborator. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak Utara yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan mengikuti prinsip dasar yang terdiri atas 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Suharsimi Arikunto dkk, (2013:138) adapun tahapan (PTK) adalah sebagai berikut :

- a. Perencanaan
Perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalah dalam pembelajaran kita.
- b. Tindakan
Perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya.
- c. Pengamatan
Selanjutnya di adakan pengamatan yang teliti terhadap proses pelaksanaannya.
- d. Refleksi
Setelah melakukan pengamatan barulah guru bersama peneliti melakukan refleksi dan menyimpulkan apa yang telah terjadi dan dapat memutuskan untuk tindakan selanjutnya, apakah tindakan dihentikan atau dilanjutkan.



Skema 1: Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah Observasi langsung dan Pencermatan dokumen. Sesuai dengan teknik pengumpulan data di atas, maka alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :Lembar observasi, sebagai alat pengumpulan data pada teknik observasi langsung. Lembar observasi berupa IPKG.Hasil tes peserta didik, pekerjaan tugas peserta didik, RPP guru, dan buku sumber.

Sesuai dengan jenis data yang diamati pada penelitian ini berdasarkan dari sub masalah sebagai berikut :

1. Untuk menjawab sub masalah yang pertama, kedua, dan ketiga yaitu aktivitas belajar peserta didik, berupa data peningkatan yang akan di analisis dengan perhitungan persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang aktif}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

IGAK Wardhani, dkk. (2009:5.19)

2. Untuk jenis data pada sub masalah yang keempat yaitu data berupa hasil belajar peserta didik dari tes yang diberikan oleh guru, setelah data diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan rata-rata hitung sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = Rata-rata skor/nilai

$\sum X$ = Jumlah skor seluruh siswa

N = Jumlah seluruh siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian terhadap aktivitas belajar peserta didik ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 41 Pontianak utara pada mata pelajaran PKn dengan dibantu oleh teman sejawat yaitu Bapak Nanang Hidayat, S.Pd.

Siklus I dilakukan pada tanggal 27 April 2015, siklus ke -II dilakukan pada tanggal 01 Mei 2015. Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan materi disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data hasil dari pengamatan aktivitas belajar peserta didik yaitu berupa aktivitas fisik, aktivitas mental maupun aktivitas emosional peserta didik dalam pembelajaran PKn. Pengamatan menggunakan lembar observasi peserta didik yang berisi indikator aktivitas peserta didik, setelah didapat data mengenai aktivitas peserta didik sesuai dengan indikator yang terdapat pada lembar observasi peserta didik kemudian data tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentase, begitu pula data yang diperoleh pada pengamatan awal dianalisis menggunakan perhitungan persentase yang kemudian digunakan sebagai *baseline*.

Setelah melakukan serangkaian penelitian mulai dari penelitian awal (*base line*), lanjut di siklus I sampai kemudian selesai di siklus II pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 41 Pontianak Utara, peneliti bersama guru kolaborator memperoleh rekapitulasi pembelajaran menggunakan metode bermain peran sebagai berikut :

Tabel 2
Rekapitulasi Penelitian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*role playing*)

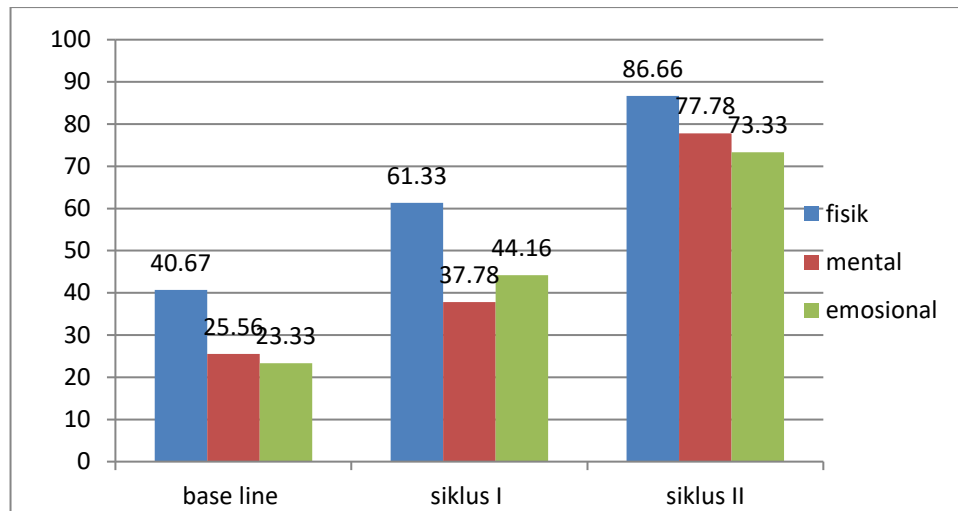
| No. | Indikator Kinerja | Base Line | Siklus I | Siklus II |
|-----|---|----------------|---------------|---------------|
| 1 | Aktivitas Fisik | | | |
| | a. Peserta didik melihat gambar-gambar (media pembelajaran) | 40% | 63,34 % | 83,34 % |
| | b. Peserta didik mengamati peran yang ditampilkan oleh temannya | 60% | 66,67% | 90% |
| | c. Peserta didik memberi tanggapan mengenai cerita yang diperankan oleh temannya secara lisan | 16, 67 % | 33,34 % | 70% |
| | d. Peserta didik mendengarkan/ menyimak alur cerita, yang dibacakan oleh guru | 56, 67 % | 73,34% | 90% |
| | e. Peserta didik terlihat bertepuk tangan antusias | 30% | 70% | 100% |
| | Rata-rata | 40,67 % | 61,33% | 86,66% |
| | | | | |

| | | | |
|--|----------------|----------------|----------------|
| 2. Aktivitas Mental | | | |
| a.Peserta didik memecahkan masalah dalam proses pembelajaran | 13,34 % | 23,34% | 60% |
| b Peserta didik membuat kesimpulan materi pelajaran | 23,34 % | 33,34% | 83,34% |
| c Peserta didik terlihat begitu antusias selama proses pembelajaran | 40% | 56,67% | 90% |
| Rata-rata | 25,56 % | 37,78% | 77,78% |
| 3 Aktivitas Emosional | | | |
| a.Peserta didik berani mengemukakan pendapat | 10% | 23,33% | 40% |
| b.Siswa tenang dalam proses pembelajaran | 33,34 % | 50% | 90% |
| c.Peserta didik berani tampil kedepan kelas | 10% | 36,67% | 63,34% |
| d.Peserta didik terlihat bergembira serta tersenyum selama proses pembelajaran | 40% | 66,67% | 100% |
| Rata-rata | 23,33 % | 44,16 % | 73,33 % |

Adapun katagori kenaikan aktivitas pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.

| | |
|------------------------|-----------------|
| 81% sampai dengan 100% | = Sangat Tinggi |
| 61% sampai dengan 80% | = Tinggi |
| 41% sampai dengan 60% | = Sedang |
| 21% sampai dengan 40% | = Rendah |
| 1% sampai dengan 20% | =Sangat Rendah |

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, dapat dilihat bagaimana peningkatan yang terjadi pada tiap indikator kinerja di setiap penelitian. Hasil rekapitulasi tersebut peneliti tuangkan dalam bentuk grafik seperti di bawah :



Grafik 1
Rekapitulasi Penelitian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*role playing*)

Pembahasan

Berdasarkan rekapitulasi hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 41 Pontianak Utara dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), terdapat peningkatan pembelajaran pada setiap indikatornya. Adapun penjelasan dari peningkatan tersebut adalah sebagai berikut (1)Aktivitas fisik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terbagi lagi menjadi 5 indikator kinerja, diantaranya adalah peserta didik melihat gambar sebagai media belajar, peserta didik mengamati peran pada saat dilakukan bermain peran (*role playing*), peserta didik memberi tanggapan pada cerita yang diperankan, peserta didik mendengar dengan baik penyampaian oleh guru dan peserta didik mampu berekspresi dengan bertepuk tangan. Dari pengamatan peneliti, terjadi peningkatan yang cukup baik mulai dari penelitian awal, siklus I sampai dengan siklus II.

Pada penelitian awal, peserta didik yang mampu menunjukkan aktivitas fisik hanya berkisar 12 orang saja atau 40 total seluruh peserta didik. Setelah tindakan kelas siklus I dengan bermain peran, aktivitas ini meningkat menjadi 61,34% siswa yang mulai berani menunjukkan aktivitasnya. Kemudian setelah tindakan kelas siklus II, bermain peran (*role playing*) untuk yang kedua kalinya, aktivitas ini meningkat lagi menjadi 86,66% dari keseluruhan. Kenaikan dari selisih ini bisa dikategorikan cukup tinggi.(2)Aktivitas mental.Pada aktivitas mental ini, perilaku eserta didik yang diamati adalah bagaimana mereka mengeksplor kemampuan berfikir mereka untuk bisa memecahkan suatu permasalahan, mampu membuat kesimpulan serta terlihat begitu semangat dan antusias saat pembelajaran berlangsung. Di penelitian awal, aktivitas ini hanya terlihat sedikit saja dengan persentase hanya sekitar 25,56%. Setelah dilakukan tindakan bermain peran, aktivitas ini meningkat menjadi 37,78%. Kemudian meningkat lagi hampir 40% di siklus II dengan persentase mencapai 77,78%. Sungguh suatu peningkatan yang sangat baik dari segi ini.(3)Aktivitas emosionalPada aktivitas ini, aspek yang diamati lebih pada keberanian peserta didik, sisi emosioanal eserta

didik untuk mampu mengemukakan pendapat secara baik, bagaimana peserta didik bisa bersikap tenang selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana peserta didik menunjukkan perasaan gembiranya ketika belajar. Pada siklus I, aktivitas ini meningkat menjadi 44,16% setelah sebelumnya di penelitian awal hanya terlihat 23,33% peserta didik saja yang berani untuk mengemukakan pendapatnya. Aktivitas ini kemudian meningkat lagi menjadi 73,33% di tindakan bermain peran siklus II. Perkembangan ini memperlihatkan kemajuan yang luar biasa dari seluruh peserta didik.

Dari perkembangan disetiap penelitian, mulai dari penelitian awal (base line), naik ke penelitian siklus I, kemudian berkembang lagi hingga penelitian siklus II, terlihat sekali perbedaan yang mencolok dari setiap peserta didik menanggapi cara pembelajaran yang disampaikan oleh guru pengajar. Hal ini menunjukkan kemajuan yang sangat positif situasi kelas yang awalnya monoton dengan metode pembelajaran 1 arah, lalu diubah menjadi pembelajaran 2 arah. Peserta didik yang tadinya bisa saja jenuh untuk belajar, kemudian dengan adanya metode bermain peran (*role playing*) ini, perlahan membangkitkan kembali semangat belajar para peserta didik. Khususnya untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian terhadap penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V SD Negeri 41 Pontianak Utara, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut : (1) Aktifitas fisik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 41 Pontianak Utara mengalami peningkatan dari yang tadinya di penelitian awal (*base line*) hanya 40,67% , meningkat drastis hingga penelitian siklus II mencapai persentase 86,66%. Kenaikan ini dikategorikan kenaikan yang cukup “Tinggi”. (2) Aktifitas mental pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 41 Pontianak Utara mengalami peningkatan dari yang tadinya di penelitian awal (*base line*) hanya 25,56% , meningkat mulai dari 37,78% di siklus I hingga penelitian siklus II mencapai persentase 77,78%. Kenaikan ini pun bisa dikategorikan kenaikan yang cukup “Tinggi”. (3) Aktifitas emosional pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran pada siswa kelas V SD Negeri 41 Pontianak Utara mengalami peningkatan yang cukup mencolok. Yang tadinya hanya terlihat sebesar 23,33% di penelitian awal, meningkat menjadi 44,16% di penelitian siklus I. Kemudian meningkat lagi hampir 50% di siklus II mencapai 73,33%. Peningkatan yang juga masuk pada kategori “Sedang” di level ini. Artinya, secara keseluruhan, metode bermain peran ini sangat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan pembelajarannya, baik untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maupun di bidang pembelajaran lainnya. Ada baiknya juga bila disetiap pembelajaran, diikuti juga dengan metode bermain peran. Hal ini sangat baik untuk mengeksplorasi kemampuan siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan dan kesimpulan yang telah peneliti buat, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut : (1) Proses pembelajaran yang baik adalah proses dimana pembelajaran berlangsung 2 arah. Dimana siswa dilibatkan secara aktif untuk ikut juga mengisi kegiatan pembelajaran. (2) Siswa yang aktif akan meminimalisir tindakan guru yang kadang menyalahkan siswanya karena tidak atau kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, guru juga harus bisa menilai kinerjanya dahulu sebelum menilai perilaku ketidakaktifan siswanya. (3) Metode bermain peran mengajak siswa untuk bisa aktif selama proses pembelajaran. Khususnya untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini, kegiatan bermain peran mendorong siswa untuk lebih dalam menggali makna yang terkandung didalamnya. Karena pada dasarnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini adalah menanamkan nilai moral yang baik sejak dini pada siswa. Dengan berpartisipasi langsung, maka siswa secara otomatis mulai mempraktekkan nilai moral yang dimaksud pada setiap pembelajarannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamza B. Uno. (2011). *Model pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Gaung Persada (GP) Press. Kurikulum Dan Pembelajaran
- Nawawi. Hadari (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sutrisno . (2012). *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta. Referensi Komplek Megamall Ciputat.
- Zainal Aqib, dkk . (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. CV. Yrama Widya